

# VIDEOPAC

## G7200

**PHILIPS**



La console **G 7200 PHILIPS** est un jeu " vidéo " programmable autonome pouvant se raccorder à un téléviseur couleur par l'intermédiaire de sa prise pérîtélévision.

Elle est équipée :

- d'un écran de visualisation noir et blanc de 23 cm
- d'une alimentation stabilisée incorporée
- d'un clavier alphanumérique et de deux boîtiers de commande
- ainsi que d'une platine principale à microprocesseur.


Elle utilise les cartouches **VIDEOPAC**.

---

## SPECIFICATIONS

- Système vidéo noir et blanc utilisant la technologie des microprocesseurs et de la télévision.
- Clavier 49 touches alphanumériques et de fonctions.
- 2 commandes manuelles amovibles, type " manche à balai ",
- Tube à rayons cathodique, 23 cm de diagonale.
- Haut-parleur : impédance 25  $\Omega$ .
- Prise de sortie vidéo son.
- Cordon de raccordement avec téléviseur, équipé d'une prise pérîtélévision SCART.
- Réglages accessibles : volume sonore,  
lumière,  
contraste (ajustable pour  
chaque cartouche, voir tableau  
page 7).

## CARACTÉRISTIQUES

Alimentation par secteur 220 /  V - 50 Hz

Puissance consommée : 15 watts.

Puissance sonore : 20 mW.

Dimensions : L 370 x H 230 x P 410.

Poids : 5,500 kg.

Cet appareil est conforme aux normes de sécurité C92.130 et de rayonnement C91110.

Nota : La cartouche VIDEOPAC renferme une électronique élaborée et doit être manipulée avec précaution.

La replacer toujours dans sa boîte après usage.

Pour éviter une possibilité de marquage de l'écran du téléviseur, ne pas laisser la même image apparaître en continu pendant plusieurs heures.

# DESCRIPTION DE L'APPAREIL



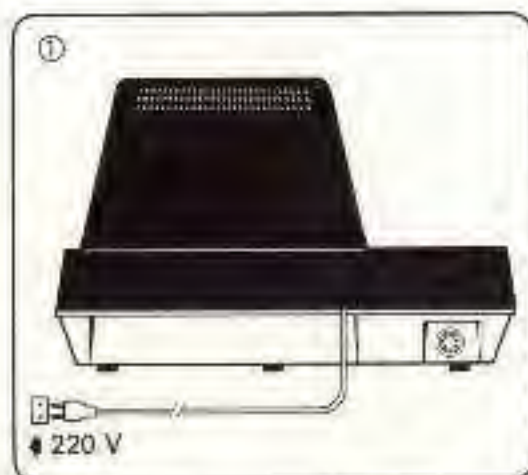
**Correspondance de cablage entre la prise DIN et la prise p rit l vision**

Fonction	Prise DIN broche n�	Prise SCART broche n�
Commutation lente $10a12v / 10\ k\Omega$	6	8
Masse	2	4-5-9-13-18
Signal bleu 0,7 V / 75 $\Omega$	3	7
Signal synchro 0,3 V / 75 $\Omega$	4	20
Signal rouge 0,7 V 75 $\Omega$	5	15
Commutation rapide 0 V � 0,4 V / 75 $\Omega$	1	16
Sortie audio - Imp�dance $\geq 10\ k\Omega$	7	2-6
Val. eff. nom 0,5 V mini 0,2 V maxi 2 V	8	11

## Conseil d'utilisation

Pour une bonne a ration de l'appareil, il est important de ne pas obstruer les ouvertures situ es au dessus et au dessous de l'appareil en particulier ne pas utiliser sur une surface trop moelleuse (tapis, moquettes  paisses, etc.).

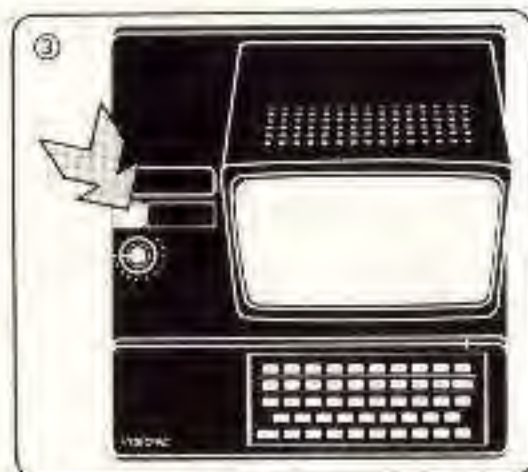
# MISE EN



- ① Raccorder le cordon secteur à une prise de courant 220 volts.



- ② Introduire une cartouche Videopac dans le logement situé sur le côté de l'appareil.



- ③ Pousser de gauche à droite l'interrupteur " Marche/Arrêt " situé à gauche de l'appareil.

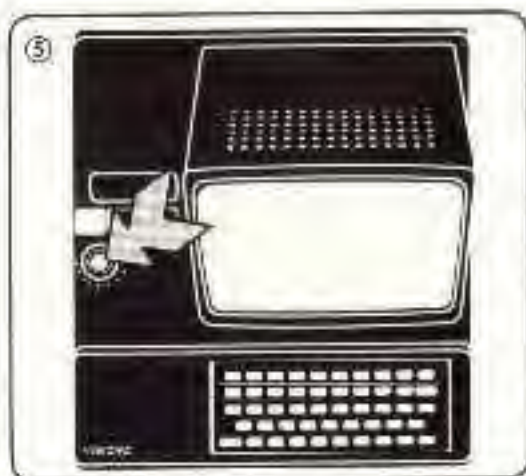


- ④ Appuyer sur la touche Départ. QUEL JEU ? doit apparaître sur l'écran. Régler le potentiomètre de lumière pour que QUEL JEU ? soit bien visible.

# SERVICE

- ⑤ Appuyer sur la touche du jeu choisi (voir mode d'emploi de la cartouche).

Le décor du jeu apparaît. Régler le potentiomètre de contraste sur le n° indiqué page 7 ou sur le mode d'emploi de la cartouche.

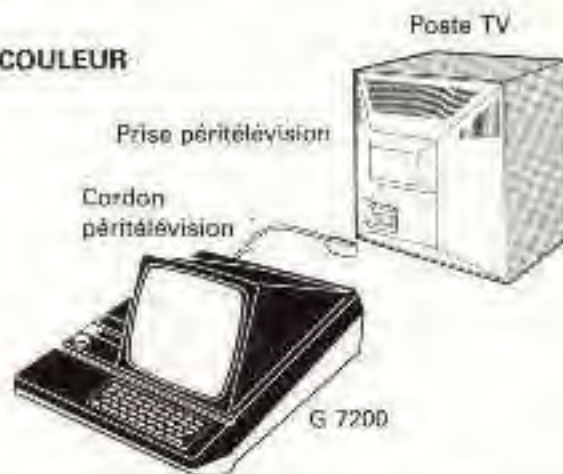


- ⑥ Commencer à jouer et affiner si besoin est le bouton de contraste pour obtenir le maximum de contraste entre les différents éléments du jeu. Ajuster le son avec le bouton volume. Pour arrêter l'appareil, pousser à nouveau l'interrupteur Marche-Arrêt et relâcher.



## RACCORDEMENT A UN TÉLÉVISEUR COULEUR

Pour voir apparaître les jeux Vidéo-pac en couleur brancher par l'intermédiaire du cordon fourni avec l'appareil la console G 7200 à la prise péritélévision d'un téléviseur couleur.



Le fait de brancher la console G 7200 sur le téléviseur commute automatiquement le téléviseur couleur sur le jeu. On ajustera à son goût volume sonore et lumière sur le téléviseur. Pour retrouver les émissions il faut soit arrêter le jeu, soit débrancher le cordon péritélévision.

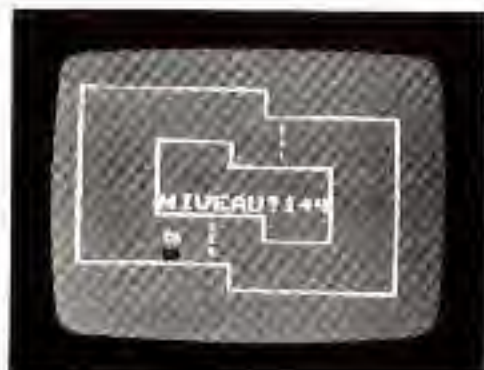
### REMARQUE IMPORTANTE

Ce jeu utilise les cartouches Vidéopac du jeu couleur C52. Certaines teintes se traduisent en noir et blanc par des gris différents. Pour bien les différencier, agir sur le potentiomètre de contraste en fonction des équipes ou des objets en présence.

Position du bouton contraste



Exemple du réglage du potentiomètre de contraste avec la cartouche 1 Autodrome :



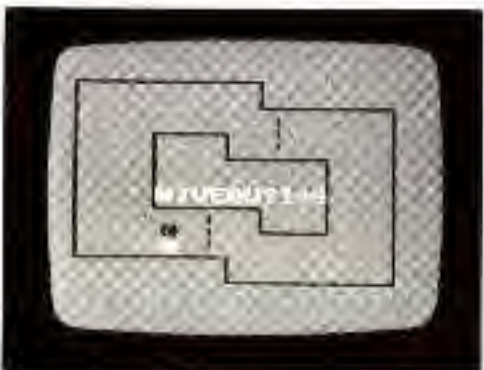
Potentiomètre tourné complètement à droite (7).

La voiture du bas est très foncée, celle du haut gris clair et les limites du circuit sont presque blanches.



Potentiomètre placé au milieu (4).

Les 2 voitures se distinguent peu l'une de l'autre.



Potentiomètre tourné complètement à gauche (1).

La voiture du haut est très foncée, celle du dessous est gris clair et les limites du circuit sont très noires.

Dans le tableau ci-dessous, on a indiqué la position du bouton de contraste pour obtenir la meilleure image suivant les jeux.

Cartouche N°	Nombre de jeux	Jeux	Position du contraste	Observations
1	3	Course de voitures - Autodrome - Cryptogramme	5	Suivant côté balle
2	3	Identification - Rendez-vous spécial - Logique	4 ou 5	
3	1	Foot ball américain	2 ou 5	
4	2	Bataille navale - Combat de chars	4	
5	1	Black-Jack	4	
6	2	Jeux de quilles - Basket-ball	4	
7	2	Mathématiques - Echo	4	
8	1	Base-ball	2	
9	1	Ordinateur	4	
10	1	Golf	2 ou 6	Ajuster pour chaque joueur
11	1	Guerre spatiale	4	
12	1	Prendre l'argent et fuir	4	
13	1	Maths amusantes	4	
14	1	Duel	4	
15	1	Samurai	5	
16	2	Tir sur cible - Bataille sous-marine	4	
17	1	Logique chinoise	4	
18	1	Guerre laser	5	
19	2	Attrape la balle - Morpion	2 ou 4	
20	1	Catapulte	4	
21	1	Secret des Pharaons	4	
22	1	Le monstre de l'espace	4	
23	1	Las Vegas	4	
24	1	Billard électrique	4	
25	1	Faire du ski	5	
26	1	Jeu de panier	4	
27	1	Foot-ball de table	4	
28	1	Volley-ball électronique	4	
29	2	Le mur magique	4	
30	1	Champ de bataille	6	
31	1	Musiciens	7	
32	1	Le labyrinthe	4	
33	1	Les acrobates	4	
34	1	Les satellites attaquent	6	
35	1	Billard électronique	5	
36	2	Foot-ball électronique	5	
37		Singeries	5	
38		Gloutons et voraces	6	
39		Les combattants de la liberté	2	
40		4 en ligne	1	
41		Conquête du monde	2	
42		Quête des anneaux	5	
		Eches	1	

**S.A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE**

Société Anonyme au capital de 200.000.000 F

50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08

R.C.S. PARIS B 622 051 736